





Hippolyte, alphabet magique

Imprimé en Chine
91-003039-002 FR





Chers parents,

*Chez **VTech**®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à inciter Bébé à découvrir le monde qui l'entoure.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie **VTech**® sont mis au service du développement de l'enfant : la découverte de son corps, sa relation au monde, le plaisir d'apprendre en jouant.*

*Chez **VTech**®, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute sérénité.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com





INTRODUCTION

Vous venez d’acquérir **Hippolyte, alphabet magique** de **VTech**®. Félicitations !

Avec **Hippolyte, alphabet magique** et son ami l’oiseau, l’enfant découvre six activités différentes ! Grâce à ces dernières, l’enfant apprend les lettres, les chiffres ainsi que de nouveaux mots et peut tester ses connaissances à l’aide d’un quiz. De nombreux effets sonores et lumineux rythment le jeu !

BOUCHE DE L’HIPPOPOTAME

POIGNÉE

OISEAU



CURSEUR SÉLECTION MODE DE JEU

BOUTON ABC

BOUTON 123

BOULE

QUEUE DE L’HIPPOPOTAME







CONTENU DE LA BOÎTE

- **Hippolyte, alphabet** magique de **VTech®**
- Un manuel d'utilisation
- Un bon de garantie

ATTENTION !

Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet. Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

WARNING:

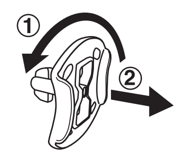
All packing materials, such as tape, plastic sheets, packaging locks and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.



NOTE:

Please keep user's manual as it contains important information.

Pour retirer l'attache :



① Tourner l'attache de 90 degrés dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

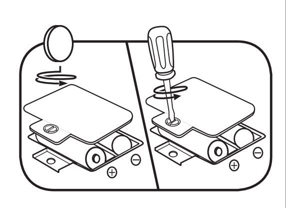
② Retirer et jeter l'attache.





1. ALIMENTATION

1.1. INSTALLATION DES PILES



1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé derrière **Hippolyte, alphabet magique** à l'aide d'une pièce de monnaie ou d'un tournevis.
3. Insérer 2 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.



1.2. MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

- Utiliser des piles alcalines neuves pour des performances maximales.
- Seules des piles du type recommandé au point précédent doivent être utilisées.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs, ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas utiliser des piles ou des accumulateurs endommagés.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.





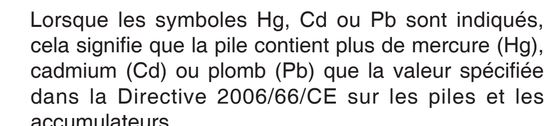


- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

Tri des produits et piles usagés

- Les jouets **VTech**® sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech**® vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.
- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.





- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.



- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet http://www.corepile.fr.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.



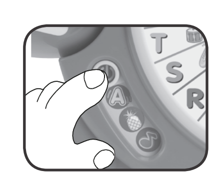




2. POUR COMMENCER À JOUER...

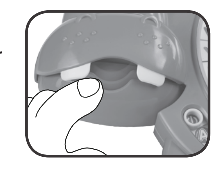
1. CURSEUR SÉLECTION MODE DE JEU

Pour mettre en marche **Hippolyte, alphabet magique**, déplacer le **curseur Sélection mode de jeu** sur la position **Le son des lettres** , sur la position **Apprenti' mots** ou sur la position **Musique** . Pour éteindre **Hippolyte, alphabet magique**, placer le **curseur Sélection mode de jeu** sur la position **Arrêt** .



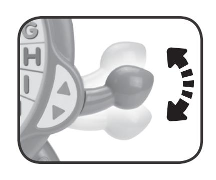
2. BOUCHE DE L'HIPPOPOTAME

Appuyer sur la bouche de l'hippopotame pour jouer au quiz.



3. QUEUE DE L'HIPPOPOTAME

Faire pivoter la queue de l'hippopotame pour choisir la lettre suivante ou précédente.



4. OISEAU

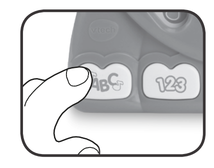
Déplacer l'oiseau pour déclencher les lumières et obtenir une lettre choisie aléatoirement.







5. BOUTON ABC



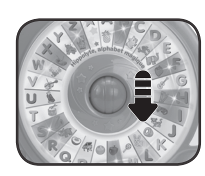
Appuyer sur le **bouton ABC** pour écouter l’une des quatre chansons interprétées par l’hippopotame et l’oiseau.

6. BOUTON 123



Appuyer sur le bouton 123 pour découvrir les chiffres de 1 à 10.

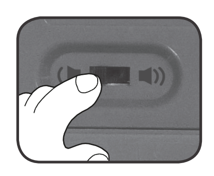
7. BOULE



Faire tourner la boule rouge pour déclencher des sons amusants.



8. CONTRÔLE DU VOLUME SONORE



Déplacer le curseur sur la position **volume faible (** ◀ ou sur la position **volume fort** ◀**))** selon le volume souhaité.

9. ARRÊT AUTOMATIQUE

Si le jouet n’est pas manipulé pendant quelques secondes, **Hippolyte, alphabet magique** invite l’enfant à jouer. Si l’enfant ne manipule toujours aucun bouton, **Hippolyte, alphabet magique** s’éteint automatiquement. Pour le réactiver, il suffit d’appuyer sur n’importe quel bouton.



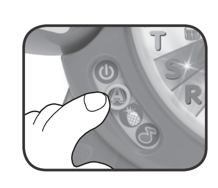




3. ACTIVITÉS

Hippolyte, alphabet magique propose 6 activités.

1. LE SON DES LETTRES



Déplacer le **curseur Sélection mode de jeu** sur l'icône **Le son des lettres** pour découvrir les 26 lettres de l'alphabet ainsi que leurs sons. Faire pivoter la **queue de l'hippopotame** pour choisir une lettre ou déplacer l'**oiseau** pour obtenir une lettre de manière aléatoire.

2. APPRENTI' MOTS



Déplacer le **curseur Sélection mode de jeu** sur la position **Apprenti' mots** pour découvrir 26 mots et les anecdotes qui leur sont associées. Faire pivoter la **queue de l'hippopotame** pour choisir un mot ou déplacer l'**oiseau** pour obtenir un mot de manière aléatoire.

3. MUSIQUE



Déplacer le curseur **Sélection mode de jeu** sur la position **Musique** pour écouter de la musique. Il y a une mélodie pour chaque lettre de l'alphabet. Faire pivoter la **queue de l'hippopotame** pour choisir une mélodie ou déplacer l'**oiseau** pour obtenir une mélodie de manière aléatoire.





4. CHANSONS



Appuyer sur le **bouton ABC** pour écouter une des quatre chansons interprétées par l'hippopotame et l'oiseau. Une fois la chanson terminée, l'activité choisie auparavant reprend son cours.

5. COMPTE AVEC MOI

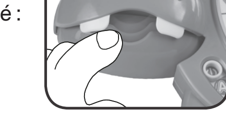


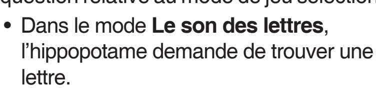
Appuyer sur le **bouton 123** pour découvrir les chiffres de 1 à 10. À chaque fois que l'on appuie sur le **bouton 123**, une lumière supplémentaire apparait afin d'inciter l'enfant à compter le nombre de lumières.

6. QUIZ



Appuyer sur la **bouche de l'hippopotame** pour jouer au **quiz**. L'hippopotame pose une question relative au mode de jeu sélectionné :





- Dans le mode **Le son des lettres**, l'hippopotame demande de trouver une lettre.
- Dans le mode **Apprenti' mots**, l'hippopotame demande de trouver un objet ou un animal.
- Dans le mode **Musique**, l'hippopotame demande de trouver un instrument de musique.

Faire pivoter la **queue de l'hippopotame** pour choisir une réponse. Une fois la réponse correcte trouvée, l'activité choisie auparavant reprend son cours.





4. LISTE DES MÉLODIES

1. *Tourne petit moulin*
2. *Marche turque* de Mozart
3. *Old McDonald had a farm*
4. *When the Saints go marching in*
5. *Un éléphant qui se balançait*
6. *Les quatre saisons* de Vivaldi
7. *Sur le plancher*
8. *Pomme de reinette*
9. *Jean Petit*
10. *Le fermier dans son pré*
11. *Chopsticks*
12. *This old Man*
13. *Ah les crocodiles*
14. *Il court, il court le furet*
15. *Enroulez le fil*
16. *Lettre à Elise* de Beethoven
17. *J'habite une maison citrouille*
18. *Tous les animaux du monde*
19. *J'ai perdu le do*
20. *Trois jeunes tambours*
21. *Oh Susanna*
22. *Gugusse*
23. *La chanson de l'alphabet*
24. *Guillaume Tell* de Rossini
25. *Alouette*
26. *French Cancan*







5. PAROLES DES CHANSONS

Chanson 1 - *Chanson de l'alphabet :*
« A B C D

E F G

H I J K

L M N O P

Q R S

T U V

W X

Y et Z

Je connais mon alphabet,

C'est à toi de le chanter ! »



Chanson 2 - sur l'air de *BINGO :*
« Je me prénomme Hippolyte

Et on me surnomme Hippo :

H-I-P-P-O !

H-I-P-P-O !

H-I-P-P-O !

On me surnomme Hippo ! »

Chanson 3 - sur l'air de *Le fermier dans son pré :*
« Moi, le petit oiseau,

Et mon ami l'hippo,

Te faisons découvrir de nouveaux mots, youpi ! »

Chanson 4 - sur l'air de *Tous les animaux du monde :*
« La lumière se met à tourner,
Suis-la des yeux, elle va s'arrêter.
Comptons, découvrons tous les mots,
Jouons, chantons en duo ! »







6. ENTRETIEN

1. Pour nettoyer **Hippolyte**, **alphabet magique**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ou de produits corrosifs.
2. Éviter toute exposition prolongée de **Hippolyte, alphabet magique** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Entreposer **Hippolyte, alphabet magique** dans un endroit sec.
4. Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

7. SERVICE CONSOMMATEURS

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.



- Par téléphone au 0 820 06 3000 (0.12 €/min).
- Via notre site Internet www.vtech-jouets.com - rubrique « Assistance »

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.






PRODUIT DEL
DE CLASSE 1



